

**PERUBAHAN SOSIAL DAN TRADISI *PHUBBING*:
TELAAH PERILAKU KOMUNIKASI MASYARAKAT DIGITAL DI
KELURAHAN SURYAWANGI, LOMBOK TIMUR**

Hamzani Khairul Ihsan⁽¹⁾, Daeng Sani Ferdiansyah, Muhammad Yani

Institut Agama Islam Hamzanwadi NW Pancor

⁽¹⁾sanihsan94@gmail.com

Abstract

The presence of new media such as gadgets became a staple of digital society, namely the generation that grew up in the 20th century. One of the dampak produced by digitalization is the tradition of phubbing, which is the condition of society that prioritizes gadgets over friends around. Phubbing occurs because users are unable to utilize technology wisely as a result of feeling bored and conversations that are no longer interesting. The research method used is qualitative with a type of phenomenology. The results showed that phubbing one of the behaviors that are contrary to social norms that exist in public life one of them is mutual respect between each other and communication. The attitude of dependence on gadgets makes the digital community in Suryawangi become an introverted human being to his own world.

Keywords: *Social Change, Phubbing, Communication Behavior, Digital Society*

Abstrak

Kehadiran media baru seperti *gadget* menjadi kebutuhan pokok masyarakat digital yaitu generasi yang tumbuh di abad 20. Salah satu dampak yang dihasilkan oleh digitalisasi tersebut adalah tradisi *phubbing* yaitu kondisi masyarakat yang lebih memprioritaskan *gadget* dari pada teman sekitar. *Phubbing* terjadi karena pengguna tidak mampu memanfaatkan teknologi dengan bijak akibat dari perasaan yang bosan dan pembicaraan yang tidak lagi menarik. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan jenis fenomenologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *phubbing* salah satu perilaku yang bertentangan dengan norma-norma sosial yang ada dalam kehidupan bermasyarakat salah satunya adalah sikap saling menghargai antar sesama lawan komunikasi. Sikap ketergantungan terhadap *gadget* menjadikan masyarakat digital di Suryawangi menjadi manusia introvert terhadap dunianya sendiri.

Kata Kunci: *Perubahan Sosial, Phubbing, Perilaku Komunikasi, Masyarakat Digital*



Lisensi

[Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini telah mampu mempengaruhi setiap bidang dalam kehidupan manusia, terutama di bidang teknologi dan informasi.¹ Jika pada zaman dahulu orang berkomunikasi dengan mengharuskan diri untuk bertatap muka secara langsung, maka pada era digital ini sebaliknya, seseorang tidak lagi harus bertemu dengan menyampaikan pesan maupun informasi.

Era digital merupakan istilah yang familiar yang digunakan pada kemunculan digital, jaringan internet khususnya teknologi informasi. Media baru Era Digital sering kali digunakan untuk menggambarkan teknologi digital. Media ini memiliki karakteristik yang dapat dimanipulasi, bersifat jaringan atau internet, selain internet seperti media cetak, televisi, majalah, koran dan lain-lain bukanlah termasuk dalam kategori media baru. Media massa Beralih ke media baru atau internet karena ada pergeseran budaya dalam sebuah penyampaian informasi. kemampuan media informasi di era digital ini lebih memudahkan masyarakat dalam

menerima informasi lebih cepat dalam hal ini media *handphone* banyak diminati oleh kebanyakan orang karena perkembangannya yang terus menerus mengikuti perkembangan zaman.

Era digital adalah masa dimana semua manusia dapat saling berkomunikasi sedemikian dekat walaupun saling berjauhan. Kita dapat dengan cepat mengetahui informasi tertentu bahkan real time. Salah satu perkembangan di era digital saat ini yaitu teknologi media komunikasi digital. Komunikasi Digital adalah cara komunikasi keluar yang memanfaatkan teknologi digital untuk menyampaikan pesan: email, video, pesan teks, iklan online, pencarian berbayar, siaran pers yang dioptimalkan, podcast, vodcast, dll.

Penggunaan alat komunikasi digital seperti *handphone* merupakan sesuatu yang lumrah untuk dimiliki mulai dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa. Hal tersebut merupakan sesuatu yang positif jika tepat pada penggunaannya, akan tetapi jika penggunaannya tidak terkontrol oleh si pengguna maka akan memiliki dampak negatif dan memberikan perilaku yang negatif kepada pengguna *handphone*. Seperti terlalu banyak menggunakan *handphone* sampai lupa kepada orang

¹ Ivany Racmi "Hubungan Kesantunan Pergaulan dan perilaku *phubbing* pada mahasiswa UIR" (*Skripsi*, Universitas Islam Riau, 2019), hlm. 1

disekitar sehingga mendatangkan keresahan bagi masyarakat lain.

Tantangan pada Era Digital telah pula masuk ke dalam berbagai bidang seperti politik, ekonomi, sosial budaya, pertahanan, keamanan, dan teknologi informasi itu sendiri. Era digital terlahir dengan kemunculan digital, jaringan internet khususnya teknologi informasi komputer. Media baru era digital memiliki karakteristik yang dapat dimanipulasi. Kemampuan media era digital ini lebih memudahkan masyarakat dalam menerima informasi lebih cepat. Dengan media internet membuat media massa berbondong-bondong pindah haluan.² Semakin canggihnya teknologi digital masa kini membuat perubahan besar terhadap dunia, lahirnya berbagai macam teknologi digital yang semakin maju telah banyak bermunculan. Berbagai kalangan telah dimudahkan dalam mengakses suatu informasi melalui banyak cara, serta dapat menikmati fasilitas dari teknologi digital dengan bebas dan terkendali.

Handphone adalah sebagai salah satu alat komunikasi informasi di era digital saat ini, karenanya sangat

mempermudah masyarakat untuk mendapatkan informasi seperti berita yang sedang terjadi pada saat ini, bahkan berita yang telah terjadi pada masa lampau. Kehadiran media *handphone* menjadi kebutuhan pokok bagi masyarakat digital. Bagi mereka kemudahan yang ditawarkan jauh lebih banyak dari pada menyadari atas kemungkinan dampak negatif yang ditimbulkan seperti penggunaan yang terlalu berlebihan sehingga mengabaikan lingkungan sekitar (*phubbing*).

Phubbing adalah istilah dalam bahasa Inggris yang menggambarkan perilaku seseorang yang terlalu sibuk dan berlebihan dalam penggunaan *handphonenya* ketika berhadapan dengan orang lain.

Phubbing berasal dari kata "*phone*" dan "*snubbing*", yang menggambarkan tindakan menghina seseorang dalam lingkungan sosial dengan memperhatikan ponsel, bukan berbicara dengan orang tersebut secara langsung. Dalam interaksi sosial, "*phubber*" dapat didefinisikan sebagai seseorang yang memulai *Phubbing*, dan "*phubbee*" dapat didefinisikan sebagai orang yang penerima perilaku *Phubbing*.³

² Rosalinda Palit, dkk, "Perilaku Masyarakat Era Digital", *Jurnal Administrasi Publik, Manado*, Vol.1, No.99, (2021), hlm.73.

³ Varoth Chotpitayasunondh, Karen M. Douglas. (2017). *The effects of "phubbing" on social*

Phubbing terjadi karena pengguna tidak mampu memanfaatkan teknologi dengan bijak (berlebihan terhadap penggunaan gawai), dapat diduga karena seseorang sedang merasa bosan dan kurang berminat dengan pembicaraan yang dilakukan oleh lawan bicara. Perilaku *phubbing* yang dilakukan dapat diduga karena lemahnya kontrol diri. Kontrol diri merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan di dalam perilaku *phubbing*.⁴

Dalam hal ini sering kali pemerintah Kelurahan Suryawangi mengharapkan dan menghimbau dalam setiap pertemuan agar masyarakat mampu memanfaatkan teknologi dengan baik. Pada era digital ini masyarakat lebih dituntut agar lebih kritis kepada persoalan teknologi agar tidak cepat tergilas oleh perubahan dan perkembangan zaman.

Dalam teori ketergantungan (*Dependency Theory*) menurut Melvin DeFluer dan Sandra Ball Rokeach, adalah teori tentang komunikasi massa yang menyatakan bahwa semakin seseorang tergantung pada suatu media untuk memenuhi kebutuhannya,

interaction. Wiley: *Journal Applied for Social Psychology*, Vol-1, No 33

⁴ Kurnia, Shirley, dkk. (2020) "Kontrol Diri Dan Perilaku *Phubbing* Pada Remaja Di Jakarta". *Media Ilmiah Psikologi*, Vol. 18 No. 1, hlm. 60.

maka media tersebut menjadi semakin penting untuk orang itu.⁵ Kebutuhan masyarakat akan alat komunikasi sudah menjadi barang yang lumrah karena memenuhi kebutuhan masyarakat akan informasi yang datang dari dunia luar.

Masyarakat suryawangi merupakan masyarakat yang memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi dimulai dari anak kecil sampai kepada orang dewasa. Setiap orang atau setiap individu bisa dan mampu menggunakan teknologi yang telah tersedia di era digital saat ini, dengan cara memperhatikan orang lain menggunakan alat teknologi di era digital ini dan mampu menerapkannya dalam aktivitas sehari-sehari.

Penggunaan *handphone* yang terlalu berlebihan seringkali menjadi sorotan kebanyakan orang, karena dalam penggunaannya tidak dapat mengontrol diri sehingga lupa bahwa ada lingkungan sekitar yang harus diperhatikan, ada teman dekat yang harus dilawan berbicara, ada keluarga yang harus diajak berinteraksi.

Fenomena *phubbing* saat ini sudah menjadi penyakit pada masyarakat. Seakan-akan tidak bisa dihilangkan

⁵ Mohd. Rafiq, "Dependency Theory (Melvin L. DeFleur dan Sandra Ball Rokeach)" dalam *Jurnal Hikmah* Vol. VI, No. 01 (Sumatera Utara: 2012), hlm. 6.

karena *handphone* akan selalu diisi oleh penggunanya. Tentu saja hal ini dapat mengganggu harmonisasi dalam bermasyarakat dan dapat mengubah kebiasaan dan perilaku masyarakat.

Kegiatan kumpul-kumpul yang seharusnya dinilai baik karena dapat menguatkan tali silaturahmi sekaligus berbagai pengalaman dan berinteraksi secara langsung dirusak oleh kehadiran *phubbing*.

Sering kali dalam kegiatan-kegiatan berkumpul masyarakat *handphone* dilepas bahkan dikumpulkan sebagai salah satu inisiatif agar komunikasi bisa berjalan dengan baik. Ternyata hal tersebut tidak juga bertahan lama, karena banyak notifikasi yang masuk dalam *handphone* itu sendiri, sehingga menyebabkan putusnya pembicaraan atau obrolan yang sedang berjalan.

Masyarakat yang tidak pandai dalam menggunakan teknologi sering kali dicap dengan istilah Gaptak(gagap teknologi). Padahal tidak semua orang yang pandai dalam menggunakan teknologi itu dicap sebagai orang yang bijak berteknologi. Maka, sebagai pengguna teknologi yang baik seperti *handphone* haruslah mampu melakukan kontrol diri terhadap penggunaannya

sehingga menghasilkan cerminan budaya yang baik.

B. LITERATURE REVIEW

Berdasarkan hasil penelusuran terhadap penelitian-penelitian terdahulu, peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Meskipun terdapat keterkaitan pembahasan, penelitian ini masih sangat berbeda dengan penelitian terdahulu. Adapun beberapa penelitian terdahulu tersebut yaitu:

Pertama. Penelitian Muhammad Ali Ridho, dalam skripsi yang berjudul “Interaksi Sosial Pelaku *Phubbing*”.⁶ Dalam skripsi ini menunjukkan interaksi sosial yang melakukan *phubbing* cenderung rawan terjadi saat mereka mengimitasi, mengidentifikasi perilaku dari orang-orang disekitarnya serta mengikis sifat simpati pada lawan bicara yang mengajak kita bicara selain itu juga timbul kontak sosial negatif yaitu kontak sosial atau komunikasi yang mengalami pertentangan, hilangnya sementara interaksi yang berlangsung bahkan kemarahan dari lawan bicara yang diabaikan.

Kedua. Penelitian Rafinitia Aditia, dalam jurnal yang berjudul “Fenomena

⁶ Muhammad Ali Ridho, “Interaksi Sosial Pelaku *Phubbing*” (Skripsi-UIN Sunan Ampel, Surabaya. 2019), hlm. IX.

Phubbing: Suatu Degradasi Relasi Sosial Sebagai Dampak Media Sosial”.⁷ Dalam Jurnal ini telah menunjukkan bahwa perilaku phubbing mampu mengancam terganggunya hubungan komunikasi yang sedang berlangsung, sehingga menyebabkan degradasi sosial. Degradasi sosial yang terjadi ialah karena dampak dari keacuhan pelaku phubbing terhadap lingkungannya karena terlalu sibuk menggunakan *smartphone*, terlebih dalam penggunaan media sosial. Oleh karena itu penggunaan media sosial perlu dibatasi dan dikontrol dengan baik agar fenomena *phubbing* dapat segera teratasi dan degradasi relasi sosial tidak terjadi. Dalam Jurnal ini peneliti telah memperhatikan bahwa perlu adanya pengkajian kembali, sebab *Phubbing* bukan hanya pada proses komunikasi tetapi juga pada etika komunikasi. Karena komunikasi merupakan hal yang paling krusial dalam kehidupan manusia, maka penting dalam proses terjadinya komunikasi diperlukan etika komunikasi agar proses komunikasi mampu berjalan dengan baik.

⁷ Rafinitia Aditia, “Fenomena *Phubbing*: Suatu Degradasi Relasi Sosial Sebagai Dampak Media Sosial”, *KELUWIH: Jurnal Sosial dan Humaniora*, Vol. 2 (01), No. 8-14 (April, 2021), hlm. 8

Ketiga. Penelitian Raden Gita Ekapravita dan Iqbal Prabawa Wiguna, dalam jurnal yang berjudul “Dampak *Phubbing* Pada Interaksi Sosial”.⁸ Dalam jurnal ini telah dicermati bahwa *Smartphone* menjadikan masyarakat dan generasi muda mengalami perubahan pola perilaku terhadap orang-orang disekitarnya. Sehingga muncul fenomena dengan istilah baru yaitu *phubbing*, Perilaku tersebut telah menjadi normatif dalam komunikasi sehari-hari. Elemen penting dari fenomena tersebut adalah adanya pengucilan sosial di mana seseorang diabaikan oleh orang lain sementara mereka tetap berada di hadapan orang tersebut, mereka menjadi tertutup dalam interaksi sosial.

Keempat. Penelitian Ivany Rachmi, dalam skripsi yang berjudul “Hubungan Kesantunan Pergaulan Dengan Perilaku *Phubbing* Pada Mahasiswa Universitas Islam Riau (UIR)”.⁹ Dalam Skripsi menunjukkan bahwa *smarthone* telah menyebabkan timbulkan beberapa perubahan pola perilaku masyarakat

⁸ Raden Gita Ekapravita dan Iqbal Prabawa Wiguna, “Dampak *Phubbing* Pada Interaksi Sosial”, *e-Proceeding of Art & Design*, Vol. 6, No. 3 (Desember 2019), hlm. 4565

⁹ Ivany Rachmi, “Hubungan Kesantunan Pergaulan dengan Perilaku *Phubbing* pada Mahasiswa Universitas Islam Riau (UIR)”, (Skripsi-Universitas Islam Riau, Pekanbaru, 2019), hlm. ii

khususnya pada kaum muda. Individu memiliki dunianya sendiri, bahkan interaksi individu lebih banyak dengan *smartphone* dibandingkan dengan orang sekitarnya secara langsung.

C. METODE PENELITIAN

Mencakup penjelasan tentang metode yang digunakan dalam melakukan penelitian. Adapun substansi dalam metode penelitian ini dapat berupa pendekatan penelitian, jenis penelitian, dan ruang lingkup penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di Kelurahan Suryawangi Kecamatan Labuhan Haji Kabupaten Lombok Timur. Adapun pertimbangan penelitian tersebut dilaksanakan di lokasi ini dengan pertimbangan bahwa didaerah ini mempunyai terpaan teknologi *smartphone* dikalangan masyarakat

Teknik penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive*, dengan memilih secara sengaja dan sesuai dengan tujuan penelitian. Pertimbangan utamanya bahwa informasi dibutuhkan, informan dapat memberikan gambaran informasi yang berkaitan dengan permasalahan dan tujuan dalam penelitian ini. Subyek dalam penelitian ini adalah beberapa anggota masyarakat yang bertempat tinggal di lokasi penelitian dan aktif

menggunakan *smartphone* sebagai alat untuk berinteraksi.

Sumber data dalam penelitian ini adalah data primer yang diperoleh dengan melakukan wawancara mendalam kepada para informan yang bersedia, dengan menggunakan pedoman wawancara. Sumber data yang lain adalah data sekunder merupakan data pendukung yang berguna sebagai penunjang dan pelengkap data primer, diperoleh dari beberapa literatur berupa buka-buku, dokumentasi dan sebagainya yang berhubungan dengan objek penelitian.

Teknik pengumpulan data melalui Observasi, yaitu dengan melakukan pengamatan langsung sehingga memungkinkan peneliti melihat dan mengamati kemudian mencatat perilaku dan kejadian, teknik ini digunakan untuk memperoleh data tentang dampak *phubbing* terhadap keharmonisan bermasyarakat. Teknik selanjutnya yang digunakan dalam penelitian ini adalah melakukan wawancara mendalam untuk mengumpulkan data kualitatif sampai menemukan kesimpulan, dengan menjelaskan fenomena sosial yang terjadi dibalik penggunaan *handphone* atau *smartphone* dalam kehidupan bermasyarakat.

Teknik analisis informasi/data menggunakan analisis interaktif model Miles dan Huberman. Teknik ini menggunakan empat komponen analisis, diawali dengan melakukan pengumpulan data disertai pembuatan catatan lapangan, reduksi data dengan melakukan pengelompokan data sesuai kebutuhan analisis dan pembahasan, selanjutnya melakukan penyajian data, dan terakhir melakukan penarikan kesimpulan.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam era globalisasi ini teknologi semakin maju, tidak dapat dipungkiri bahwa kehadiran *handphone* sebagai alat komunikasi semakin dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Kesempatan ini juga begitu dimanfaatkan oleh vendor *smartphone* yang menjamur dan sudah menjadi trend dimasyarakat, terlebih lagi dengan kemajuan dan perkembangan media sosial yang semakin pesat.

Penggunaan teknologi *handphone* di era digital ini sudah menjadi kebutuhan yang mutlak, karena bisa melakukan komunikasi dengan orang yang jauh dan tidak harus bertatap muka secara langsung. Penggunaan *handphone* selain sebagai alat komunikasi juga sebagai hiburan bagi

masyarakat terlebih bagi masyarakat yang sudah lanjut usia.

Di era digital ini semua kalangan bisa menikmati dan menggunakan teknologi *handphone* tidak terkecuali juga untuk orang yang mengalami cacat. Dengan bantuan orang-orang di sekitar seorang yang cacat masih bisa menikmati teknologi gadget di era digital ini. namun, dalam hal penggunaannya juga harus memiliki batasan-batasan tertentu agar tidak terjadi penggunaan yang berlebihan yang mengakibatkan perubahan perilaku kepada masyarakat.

Teknologi komunikasi memiliki dampak homogenitas pengetahuan dan rasa keduniaan (*worldness*) yang merupakan ruh globalisasi. Sekarang ini, hampir setiap orang menyadari bahwa mereka tinggal di dunia yang sama, hampir setiap orang menyadari bahwa teknologi berfungsi sebagai jendela dunia. Dunia kini telah menjadi sebuah kampung dunia dimana setiap orang dapat saling mengenal melalui teknologi komunikasi.¹⁰ Dalam penggunaan teknologi komunikasi seperti *handphone* tentu harus dipahami dengan baik cara penggunaan agar tidak menimbulkan dampak negatif, salah

¹⁰ Teguh Ratmanto, "Determinisme Teknologi dalam Komunikasi dan Informasi", Jurnal Komunikasi, Vol.6, No. 1 (Juni, 2005), hlm.. 44

satunya yang akan ditimbulkan adalah mengabaikan lawan bicara ketika sedang melakukan obrolan, bukan hanya itu saja bahkan mampu mengabaikan lingkungan sekitar.¹¹

Penggunaan *handphone* sebagai alat komunikasi sudah menjadi kebutuhan karena disamping sebagai alat komunikasi juga sudah mencakup hampir seluruh yang dibutuhkan masyarakat seperti mengerjakan tugas kuliah bagi mahasiswa, pekerjaan kantor bagi para karyawan, mendengarkan ceramah-ceramah bahkan tidak sedikit dari masyarakat yang memanfaatkan *handphone* ini juga sebagai alat untuk mendapatkan penghasilan tambahan seperti melakukan berbelanja melalui aplikasi *Online*.

Terlebih pada era digital kali ini masyarakat lebih dekat dengan *handphone* genggamnya karena berbagai media sosial seperti *Whatsapp*, *Twitter*, *Facebook* sudah mengambil perannya agar lebih dekat kepada masyarakat dengan menyajikannya dalam bentuk aplikasi yang terintegrasi agar lebih mudah diakses oleh masyarakat.

Menurut Arminen yang dikutip Hendrastomo menyatakan bahwa penggunaan ponsel akan merubah cara

¹¹ Muliadi, *Wawancara*, Suryawangi, (14 September 2021).

kita berinteraksi berkomunikasi dengan individu lain dengan lebih bebas. Akan tercipta kebebasan yang tanpa batas ruang dan waktu yang memungkinkan individu berkomunikasi satu hari penuh.¹²

Walaupun fungsi *handphone* mampu meningkatkan komunikasi antar individu, tetapi disisi lain akan memunculkan dampak negatif, mulai dari terkikisnya etika berkomunikasi lewat *handphone* sampai kepada komunikasi yang tidak kenal waktu sehingga secara tidak sadar mampu menghabiskan waktu yang secara sia-sia dalam bahasa asing dikenal dengan istilah *phubbing*.

Phubbing menggambarkan tindakan seseorang dalam lingkungan sosialnya fokus terhadap *handphonenya* sendiri, bukan berbicara secara langsung dengan orang yang ada disekitarnya. Dalam istilah komunikasi *Phubber* didefinisikan sebagai seseorang yang memulai *phubbing* dan *phubbee* dapat didefinisikan sebagai orang yang menerima *phubbing*.¹³ Sering kali dalam proses komunikasi, *phubbing* ini sudah

¹² Abdul Sakban, "Perubahan Sosial Terhadap Pengguna Handphone Di Kalangan Remaja Kota Mataram", dalam *Jurnal CIVICUS*, Vol. 4, No, 2, (September, 2016), hlm. 73.

¹³ Varoth Chotpitayasunondh, dkk., "The Effect of "Phubbing" on social interaction", *Wiley: Journal Applied for Social Psychology*, Vol. 1, No, 33. (2017) , hlm. 135.

menjadi suatu tradisi atau kebiasaan dalam masyarakat karena merupakan bentuk perbuatan yang sering kali di ulang-ulang dengan hal sama.

Ditengah perkembangan zaman saat ini sangat berpengaruh kuat kepada perubahan perilaku masyarakat. Salah satunya ketika internet sudah menjadi konsumsi sehari-hari masyarakat, sehingga tidak memiliki waktu berkomunikasi dengan lingkungan sekitar secara nyata.¹⁴

Mereka akan cenderung lebih anti sosial dengan orang lain jika hanya fokus kepada medianya sendiri dan hanya berinteraksi melalui *handphone* dari pada harus keluar rumah untuk berinteraksi secara langsung dengan sesamanya. Menurut Karadagg beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya perilaku *phubbing* diantaranya yaitu, kecanduan *smartphone*, kecanduan internet, kecanduan Sosial Media, dan kecanduan *game*.¹⁵

Beberapa faktor tersebut tentu menjadi penyebab terjadinya perilaku *phubbing* terlebih bagi anak muda, bahkan bukan hanya kalangan muda saja. Dimulai dari golongan anak kecil

sampai kepada orang dewasa kecanduan dalam bermain *game* salah satu *game* yang sering dimainkan seperti *Mobile Legend*, *Free Fire* dan beberapa *game* lainnya sehingga menyebabkan lupa dengan waktunya dan membiarkan waktunya begitu saja terbuang untuk hal yang kurang bermanfaat.¹⁶

Dalam konsep determinisme teknologi, dimana kemajuan teknologi sangat berpengaruh terhadap arah penemuan baru dan mempunyai peranan penting untuk membentuk perilaku masyarakat yang memungkinkan terjadinya perubahan dan juga revolusi sosial.¹⁷

Dalam kehidupan sehari-hari *handphone* dirasa telah menjadi menjadi bagian yang penting dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini dapat dilihat dalam kehidupan sehari-hari misalnya ketika sedang bekerja bukannya fokus kepada pekerjaannya tetapi malah sibuk menjadi pelaku *phubbing* untuk mengecek notifikasi yang masuk *handphonenya*.

Merupakan suatu perubahan sosial yang sepertinya terlihat sepele, namun dampak yang terjadi begitu masif dan

¹⁴ Muliadi, *Wawancara*, Suryawangi (13 September 2021)

¹⁵ Ivany Racmi "Hubungan Kesantunan Pergaulan dan perilaku *phubbing* pada mahasiswa UIR" (*Skripsi*, Universitas Islam Riau, 2019), hlm. 13

¹⁶ Nurdianah Ulfa, *Wawancara*, Suryawangi (14 September 2021).

¹⁷ Teguh Ratmanto, "Determinisme Teknologi dalam Komunikasi dan Informasi", *Jurnal Komunikasi*, Vol.6, No. 1 (Juni, 2005), hlm.. 44

sebenarnya terlihat serta terasa, karena yang terjadi adalah perubahan pada pola pikir dan pola perilaku serta kebiasaan masyarakat. Azwar (2002) berpendapat bahwa seseorang akan dianggap berperilaku buruk atau menyimpang ketika perbuatan dan tingkah lakunya tidak sesuai dan melanggar norma yang ada. Pada kenyataannya sekarang ini, seseorang akan mudah melakukan pelanggaran terhadap norma yang ada. Bentuk-bentuk pelanggaran terhadap norma itulah wujud dari kemerosotan moral dan akhlak.¹⁸

Beberapa contoh yang lain seperti pada saat melakukan perkumpulan pada forum diskusi akan cenderung terlihat mengambil ponselnya dari saku atau tasnya, kemudian mencari materi atau isi bahasan yang akan didiskusikan, namun secara tidak langsung menjadikan lingkungan sekitar dan orang yang berada di dekatnya menjadi *phubbeed* atau korban dari perilaku *phubbing* itu sendiri yang akhirnya proses diskusi tidak akan berjalan dengan lancar dan efektif.¹⁹

Sungguh sangat disayangkan apabila terjadi perilaku yang demikian.

¹⁸ Lihat. Andri Kurniawan, "Analisis Peran Tradisi Nyaer Terhadap Dinamika Perilaku Sosial di Lombok", *Tasamuh*, Vol. 16. No. 2 (Juni, 2019), Hlm. 57.

¹⁹ Nurdianah Ulfa, *Wawancara*, Suryawangi (14 September 2021).

Handphone pada mulanya tidak dibuat untuk mengubah perilaku atau aspek afektif masyarakat untuk berubah menuju ke arah yang negatif. Namun, jika salah dalam memanfaatkan atau tidak mempergunakannya sebagaimana mestinya, maka akan muncul kerugian didalamnya.

Sebagai suatu bentuk perwujudan dalam peran teori determinisme teknologi. *Handphone* sudah menjadi bentuk teknologi komunikasi yang mempunyai peranan penting alat komunikasi untuk dan membantu menghubungkan proses interaksi dari yang jauh menjadi dekat.

Secara umum, *handphone* sudah menjadi penting dalam kehidupan bermasyarakat khususnya pada masyarakat suryawangi, sehingga perlahan –lahan telah membentuk perubahan perilaku yang tidak disadari oleh penggunanya. Dampak yang ditimbulkan lebih kepada aspek afektif dan perilaku masyarakat. Perubahan sosial yang ditimbulkan akibat penggunaan *Handphone* yang secara berlebihan dan tidak terkontrol adalah Timbulnya Sikap Smombie²⁰ dan Nomophobia²¹ bagi masyarakat.

²⁰Istilah ini kependekan dari smartphone zombie, sebuah frase yang sebetulnya bisa membuat konotasi tidak sedap bagi pelakunya. Demi

Komunikasi melalui *handphone* memerlukan etika yang baik sebagai pengatur jalannya proses komunikasi agar tetap mengedepankan sikap dan akhlak yang kepada lawan bicara sehingga tidak justru menyingkirkan komunikasi dalam ruang publik dan menjauhkan kepada hubungan interpersonal.²²

Menurut Foucault yang dikutip Barker dipertegas oleh Hendrastomo moralitas terkait dengan sistem perintah dan larangan yang terbentuk dalam kaitannya dengan kode yang diformalkan. Etika terkait dengan praktik tentang bagaimana orang harus menghubungkan satu diri dengan diri yang lain dalam kehidupan sehari-hari.²³ sehingga penggunaan *handphone* bagi masyarakat tetap berada dalam

mengidentifikasi perilaku, digunakan istilah tersebut. Smombie adalah orang yang terus-menerus menggunakan smartphone, *handphone*, atau gadget ketika sedang berjalan. Atau pejalan kaki yang memusatkan perhatian pada *handphone* tanpa memperhatikan lingkungan sekitar.

²¹Nomophobia merupakan kecemasan berlebihan akibat tidak membawa dan menggunakan *handphone*. Penyakit lain muncul akibat mata sering terpapar radiasi yang memancar dari cahaya pada layar gadget. Selain itu, radiasi dari energi elektrik pada organ tubuh tertentu.

²² Muliadi, *Wawancara*, Suryawangi (13 September 2021).

²³ Abdul Sakban, "Perubahan Sosial Terhadap Pengguna *Handphone* Di Kalangan Remaja Kota Mataram", *Civicus*, Vol. 4, No. 2, (September, 2016), hlm. 73.

ranah dan belenggu aturan etika berkomunikasi.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perilaku *phubbing* dapat merubah perilaku komunikasi pada masyarakat Suryawangi, terlebih pada era digital saat ini, dengan adanya teknologi komunikasi seperti *handphone* dapat mempermudah komunikasi dengan orang yang jauh. Dalam perkembangannya bukan hanya memberikan dampak positif bagi penggunaannya, penggunaan *handphone* juga dapat memberikan dampak negatif apabila terlalu berlebihan dalam penggunaannya.

Penggunaan *handphone* sangat efektif terjadi terhadap perilaku *phubbing* berdasarkan pada penggunaannya. Sehingga berdampak terhadap berperilaku *phubbing*, baik itu dari segi kesadaran, rasa ketertarikan dan sikap yang tidak ingin jauh dengan dunia maya, seakan-akan dunia maya menjadi dunianya sendiri.

Masyarakat sudah terhipnotis dengan *handphone* selain dengan harganya yang terjangkau juga memberikan fitur-fitur menarik yang

akan membuat para penggunanya selalu ingin menggenggamnya sehingga apapun yang ada dalam dunia sosial tidaklah menarik dibandingkan dengan yang diberikan oleh dunia maya melalui alat komunikasi tersebut. Perubahan komunikasi dipengaruhi oleh perkembangan teknologi sehingga melahirkan era baru dalam kehidupan bermasyarakat.

Gaya hidup di era digital merupakan sebuah fenomena bagi masyarakat saat ini. Hal ini menjelaskan bahwa gaya hidup digital merupakan revolusi gaya hidup. akibat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat. Dengan menggunakan peralatan digital seperti *handphone* dapat mempermudah melakukan pekerjaan dengan lebih efisien dalam arti menghemat biaya dan juga waktu, dapat lebih efektif karena tujuan pekerjaan bisa dicapai lebih cepat dari sebelumnya.

Tergambar jelas bahwa tradisi penggunaan *handphone* secara berlebihan (*phubbing*) memberikan perubahan terhadap arah komunikasi masyarakat. Dimana pada era ini masyarakat disuguhkan cara berkomunikasi yang instan tanpa harus bertemu dan bertatap muka

secara langsung dengan lawan bicara. Dunia maya sering kali digunakan untuk membangun citra diri bagi masyarakat digital, bagaimana mereka ingin dipandang oleh orang lain. Pergeseran besar terjadi ketika dunia digital mulai beradaptasi dengan kebutuhan masyarakat.

Sebagai masyarakat yang berada pada era digital seharusnya lebih memperkuat diri dengan Literasi digital, agar mampu menggunakan teknologi komunikasi dengan baik dan efektif, sehingga lebih mendapatkan dampak positif dari pada dampak negatif.

F. DAFTAR PUSTAKA

Aditia, Rafinitia. "Fenomena *Phubbing*: Suatu Degradasi Relasi Sosial Sebagai Dampak Media Sosial", *Jurnal Sosial dan Humaniora*, Vol.2, No.8-14, April, 2021.

Chotpitayasunondh, Varoth, Karen M. Douglas. "The Effect of *Phubbing* On Social Interaction", *Wiley: Journal Applied for Social Psychology*, Vol.1, No.33, 2017.

Ekapravita, Raden Gita dan Iqbal Prabawa Wiguna. "Dampak *Phubbing* Pada Interaksi Sosial", *e-Proceeding of Art & Design*, Vol. 6, No.3, Desember 2019.

- Kurnia Shirley, dkk., “Kontrol Diri dan Perilaku Phubbing pada remaja di Jakarta”, *Media Ilmiah Psikologi*, Vol.18. 2020.
- Kurniawan, Andri. 2019. “Analisis Peran Tradisi Nyaer Terhadap Dinamika Perilaku Sosial di Lombok”. *Tasâmuh* 16(2),45-69.
<https://doi.org/10.20414/tasamuh.v16i2.865>.
- Muliadi. *Wawancara*, Suryawangi, 14 September 2021.
- Racmi, Ivany. Hubungan Kesantunan Pergaulan dan perilaku *phubbing* pada mahasiswa UIR, *Skripsi*, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, 2019.
- Rafiq, Moh. “Defedency Theory(Melvin L. DeFleur dan Sandra Baall Rokeach)”, *Jurnal Hikmah* Vol. VI, No.1, 2012.
- Ratmanto, Teguh. “Determinisme Teknologi dala Komunikasi dan Informasi”, *Jurnal Ilmu Komumikasi*, Vol.6, No.1, Juni 2005.
- Ridho, Muhammad Ali. Interaksi Sosial Pelaku *Phubbing*, *Skripsi*, UIN Sunan Ampel, Surabaya, 2019
- Rosalinda Palit, dkk. “Perilaku Masyarakat Digital”, *Jurnal Administrasi Publik, Manado*, Vol.1, No.99, Agustus 2021.
- Sakban, Abdul. “Perubahan Sosial terhadap Pengguna Handphone di Kalangan Remaja Kota Mataram”, *Jurnal CIVICUS*, Vol.4, No.2, September 2006.
- Ulfah, Nurdiana. *Wawancara*, Suryawangi, 14 September 2021